

Verder nog dan de buitensport, verscholen in de duistere toekomst der mensheid, ligt het meest fantastische spel in ploegverband van het bekende heelal - Hypa-ballen.

U maakt de beste keuze uit de tien beschikbare personen om uw ploeg, de Haviken, samen te stellen om zich voor te bereiden op de strijd met de Adders om de uiteindelijke trofee, de Odin Superbokaal. Beoordeel de spelers naar hun kunnen, maak uw keuze en wacht tot het trompetgehoel de intocht aankondigt van uw ploeg in die imposante arena van de Hypa-koepel.

Binnen een paar luttele seconden, nadat de spelers hun plaatsen hebben ingenomen wordt de bal de arena ingeslingerd. De gehard stalen kogel schiet vanuit het linkse veld langs de stoppers door het scherm het rechtse veld binnen. De twee aanvaller 1 spelers kunnen hem niet volgen en dus wordt de strijd om de inmiddels vertragende bal aan de aanvaller 11 speler in het rechtse veld overgelaten.

En de bal is bij de Haviken. Slag 11 stuurt hem naar zijn stopper, die een vroeg schot waagt op het steeds bewegende doel. De bal klettert tegen de middenpaal, langs de beide aanvallers en gaat terug in het linkse veld. Adders pakken hem op, maar de aanvaller 1 is onzeker. Hij bereid zich voor om hem door te geven aan de stopper, maar het is te laat. Hij heeft hem langer dan 2½ seconde vastgehouden en het is dus een vrije schot voor de stopper van de Haviken. En dat is dan 1:0 met acht-zevenenvijftig te gaan.

En niet vergeten. De Echo geeft na elke partij een verslag van de wedstrijd. De Hypa-baltrofee staat op U te wachten.

## HOE U MOET SPELEN

Keuzemogelijkheden  
Een of twee spelers  
0, 1 of 2 stuurknuppels.

Toetsenbord voor besturing met 2 spelers

Speler 1		Speler 2
Q	OMHOOG	.
A	OMLAAG	.
Z	NAAR LINKS	.
X	NAAR RECHTS	.
C	VUUR	.

Toetsenbord voor besturing met 1 speler

Q	OMHOOG	.
A	OMLAAG	.
Z	NAAR LINKS	.
X	NAAR RECHTS	.
C	VUUR	.

## LAADINSTRUCTIES

## Spectrum 48/128K

Zet het 128K systeem in de 48K stand. Steek de cassette in uw gegevensrecorder, verbind de EAR bus van uw Spectrum met de EAR bus van uw gegevensrecorder en zorg ervoor, dat de MIC bus is ontkoppeld.

Tik in LOAD " " ENTER  
Druk de afspeltoets in van de gegevensrecorder en het programma gaat nu automatisch laden en lopen.

## Commodore 64/128 cassette

Plaats de cassette in de gegevensrecorder en spoel de band terug. Houd de SHIFT TOETS INGEDRUKT EN DRUK RUN/STOP IN. Druk op de afspeltoets van de gegevensrecorder en het spel gaat nu laden en lopen.

## Commodore 64/128 schijf

Steek de schijf in de aandrijfleenheid en tik in:

LOAD " " " 8 RETURN  
RUN RETURN

Het spel gaat nu laden en lopen.

Hinsides alle sportgræne og langt inde i menneskehedens fremtid finder man det bedste holdspil i hele universet: "Hypaball".

Dit hold, Høgene, skal i kamp med Hugormene om den største udfordring, Odin Super-pokalen. Udvalgt de bedste af de ti spillere, der er til rådighed, og vent på fanfaren, der melder dit holds ankomst i den storslåede arena, der hedder "Hypa-døen".

Nogle få sekunder efter at spillerne har indtaget deres pladser, lander bolden med raket fart i arenaen. Den hårde stål kugle flyver forbi markspillerne, ud af venstre-zonen, gennem afskærmningen og ind i højre-zonen. De to 1. angribere kan ikke følge den, så 2. angribere i højre-zonen må kæmpe om bolden, som nu er ved at sætte farten ned.

Og nu har Høgene bolden. 2. angriber afleverer til sin markspiller, som lynhurtigt skyder mod målet, der hele tiden flytter sig. Bolden ramler mod midterstolpen, passerer begge angribere og flyver ind i venstre-zonen igen. Hugormene samler den op, men 1. angriber er usikker. Han vil aflevere til markspilleren, men det er for sent, han har holdt på den i mere end 2½ sekund. Så er der fri-skud til Høgenes markspiller, som scorer, og det står 1-0. Der er 8 minutter og 57 sekunder igen.

Glem ikke, at "The Echo" bagetter giver en udførlig beskrivelse af hver kamp.

Hypaball venter på at idfordre dig.

## FREMANGSGMÅDE

Valgmuligheder

1 eller 2 spillere

0, 1 eller 2 styrepinde

Tastatur med 2 spillere:

1. spiller

Q  
A  
Z  
X  
C

Tastatur med 1 spiller:

OP  
NED  
TIL VENSTRE  
TIL HØJRE  
SKYD

OP  
NED  
TIL VENSTRE  
TIL HØJRE  
SKYD

2. spiller

.
.
.
.
.

.
.
.
.
.

## INDLÆSNINGS-VEJLEDNING

## Spectrum 48/128K

Sæt systemet i 48K-arbejdsmod. Læg kassetten i kassettespilleren og forbind EAR-stikket på datamaten med EAR-stikket på kassettespilleren. Sørg for, at MIC-stikket ikke er tilsluttet.

Indtast LOAD " " og tryk på ENTER-tasten.

Tryk på PLAY-knappen på kassettespilleren. Nu vil programmet automatisk blive indlæst og gå igang.

## Commodore 64/128 - kassette

Læg kassetten i kassettespilleren og spol båndet tilbage. Hold skiftetasten nede og tryk på RUN/STOP. Tryk på PLAY-knappen på kassettespilleren, hvorefter spillet vil blive indlæst og gå igang.

## Commodore 64/128 - diskette

Anbring disketten i drevet og indtast:

LOAD " " " 8 og tryk på RETURN-tasten.

RUN og tryk på RETURN-tasten.

Spillet vil nu blive indlæst og gå igang.



# HYPABALL

TELECOM Soft

1st Floor  
64-76 New Oxford St.,  
London WC1A 1EU.

Tel: NAT 01-631 5206  
INT + 44 1-631 5206

SPECTRUM 48/128K  
COMMODORE 64/128

Au delà des terrains de sport, dans le futur de l'humanité, existe le plus grand jeu connu de l'Univers, Hypaball.

Faites un choix parmi les dix hommes mis à votre disposition par la sélection de votre équipe, les "Hawks", tandis qu'elle se prépare à se battre contre les "Vipers" dans le combat définitif de la Super Coupe Odin. Jugez les joueurs sur leurs compétences, terminez votre sélection et attendez la fanfare qui annonce l'arrivée des équipes dans l'arène superbe qu'est l'Hypa-dome.

Seulement quelques brèves secondes après que les joueurs ont pris position, la balle est lancée dans l'arène. La sphère en acier trempée, passe en sifflant devant les grounders, hors de la zone de gauche, à travers la protection et dans la zone de droite. Les deux strikers I ne peuvent pas la suivre et c'est donc aux strikers II dans la zone de droite d'essayer d'attraper la balle qui ralentit.

Et la balle est dans le camp des Hawks. Le striker II la passe à son grounder, qui donne un coup précoce vers la cible mobile. La balle accroche le pilier central, passe devant les deux strikers et retourne dans la zone de gauche. Les Vipers la ramassent, mais le Striker I n'est pas très sûr de lui. Il se prépare à faire une passe au grounder, mais c'est trop tard, il l'a gardée plus de 2,5 secondes et c'est donc un coup franc pour le grounder des Hawks. Et voilà le score, 1:0 et huit-cinquante sept encore à jouer.

Et n'oubliez pas, "l'Echo" donne un compte-rendu du match après chaque partie. Le combat de Hypaball vous attend.

### METHODE DU JEU

Choix  
Un ou deux joueurs.  
0, 1 ou 2 Joysticks.

Clavier pour le mode à deux joueurs

Joueur 1	Joueur 2
Q	.
A	·
Z	·
X	·
C	/

Clavier pour le mode à un joueur

HAUT	.
BAS	·
GAUCHE	·
DOITRE	·
FEU	/

.	Q
.	W
.	SPC

### DIRECTIVES DE CHARGEMENT

#### Spectrum 48/128K

Régalez le système de 128 K dans le mode 48 K. Introduisez la cassette dans votre enregistreur de données. Reliez la fiche Ear de votre spectrum à la fiche Ear de votre enregistreur de données et assurez-vous que la fiche Mic est débranchée.

Frappez **LOAD " " ENTER**

Enfoncez la touche **Play** sur l'enregistreur de données, le programme va se charger et se mettre en route automatiquement.

#### Cassette Commodore 64/128

Introduisez la cassette dans l'enregistreur de données et rebobinez la bande.

Maintenez enfoncée la touche **Shift** et appuyez sur **Run/Stop**.

Enfonchez la touche **Play** sur l'enregistreur de données. Le jeu va se charger et se mettre en route automatiquement.

#### Disque Commodore 64/128

Introduisez le disque dans l'Unité d'Entraînement et frappez **LOAD " " , 8 RETURN**.

**RUN RETURN**

Le Jeu va maintenant se charger et se mettre en route.

Jenseits aller Sportspiele, weit in der Zukunft der Menschheit, findet das größte Teamspiel im Universum, HYPABALL, statt.

Stellen Sie Ihr Team, die HAWKS, zusammen und suchen Sie sich die besten von den 10 zur Auswahl stehenden Spielern aus, die sich dann auf die Entscheidungsschlacht mit den VIPERS, auf den Odin-Super-Cup, vorbereiten. Bestimmen Sie die Spieler nach ihrem Können. Schließen Sie Ihre Auswahl ab und warten Sie auf die Fanfare, die die Ankunft Ihres Teams in der prächtigen Arena, dem Hypadom, ankündigt.

Nach wenigen Sekunden, nachdem die Spieler ihre Plätze eingenommen haben, wird der Ball in die Arena geschossen. Die harte Stahlkugel fliegt wie eine Rakete an den Grundspielern vorbei, aus der linken Zone durch das Schild hindurch und hinein in die rechte Zone. Die beiden Schlagspieler I schaffen es nicht, ihn zu stoppen. Es sind daher die Schlagspieler II in der rechten Zone, die um den mittlerweile langsameren Ball kämpfen müssen.

Und die Hawks sind am Ball. Schlagspieler II spielt ihn seinem Grundspieler zu, der einen ersten Schuß auf das ständig in Bewegung befindliche Tor wagt. Der Ball schlägt am Mittelpfosten auf, fliegt an den Schlagspielern I und II vorbei und landet wieder in der rechten Zone. Die Vipers fangen ihn auf, aber Schlagspieler II ist unsicher. Er bereitet sich darauf vor, ihn dem Grundspieler zuzuspielen, aber es ist zu spät. Er hat ihn länger als 2-1/2 Sekunden gehalten. Dies bedeutet einen Freistoß für den Grundspieler der Hawks. Und schon steht es 1:0. Aber das Spiel ist noch nicht zu Ende – es gibt noch 8 Runden mit je 57 Spielminuten zu spielen.

Und vergessen Sie nicht, "Das Echo" gibt nach jedem Spiel einen Matchbericht. Hypaball, eine Herausforderung, die auf Sie wartet.

### SPIELMÖGLICHKEITEN

Ein oder zwei Spieler  
0, 1 oder 2 Joysticks

Tastatur 2-Spieler-Modus

Spieler 1	Spieler 2
Q	.
A	·
Z	·
X	·
C	/

Tastatur 1-Spieler-Modus

HAUT	.
ABWÄRTS	·
LINKS	·
RECHTS	·
FEUER	/

.	Q
.	W
.	LEERT.

### LADLEANLEITUNGEN

#### Spectrum

Stellen Sie das 128K-System auf 48K-Modus ein. Legen Sie die Kassette in Ihren Kassettenspieler ein, Verbinden Sie die **EAR-Buchse** an Ihrem Spectrum mit der **EAR-Buchse** an Ihrem Kassettenspieler und vergewissern Sie sich daß das **MIC-Kabel** nicht angeschlossen ist.

Geben Sie folgenden Befehl ein: **LOAD " " ENTER**

Drücken Sie die **PLAY-TASTE** an Ihrem Kassettenspieler und das Programm wird danach automatisch geladen und ablaufen.

#### Commodore 64/128 Kassette

Legen Sie die Kassette in den Kassettenspieler ein und spulen Sie das Band zurück.

Halten Sie die **SHIFT-Taste** gedrückt und drücken Sie **RUN/STOP**. Drücken Sie **Play** am Kassettenspieler und das Spiel wird automatisch geladen und ablaufen.

#### Commodore 64/128 Diskette

Legen Sie die Diskette ins Diskettenlaufwerk ein und geben Sie folgenden Befehl ein:

**LOAD " " , 8 RETURN**

**RUN RETURN**

Das Spiel wird danach geladen und ablaufen.

Más allá de los deportes al aire libre, en la profundidad del futuro de la humanidad está el mejor juego de equipo que se conoce en el Universo – Hypaball.

Escoge los primeros de los 10 hombres disponibles en la selección de tu equipo. Los HAWKS, mientras se preparan para la batalla con los VIPERS en el desafío absoluto. La Copa Odin Super. Juzga a los jugadores de acuerdo con su habilidad, termina tu selección y espera el son de las trompetas que anuncia la llegada de tus equipos a la magnífica arena que es el HYPADOME.

A los pocos segundos de que los jugadores tomen sus puestos, se lanza a la pelota dentro de la arena. La esfera de acero templado pasa zumbando por los jugadores de campo, fuera de la zona izquierda por el escudero y entró a la zona derecha. Los dos Golpeadores I no la pueden seguir, o sea que les toca a los Golpeadores II en la zona derecha competir por la pelota que va a menos velocidad.

Y la pelota está con los HAWKS, los Golpeadores II la pasan a su jugador de campo, quien trata de hacer un tiro a la pelota que sigue en perpetuo movimiento. La pelota traquetea contra el poste central pasando a los dos Golpeadores y regresa a la zona izquierda. Los VIPERS la reciben pero el Golpeador II no está seguro. Se prepara a pasarla al jugador de campo pero es muy tarde, la retuvo por más de 2 segundos y medio o sea que es un paso libre para el jugador de campo de los HAWKS. Y eso hace 1.0 con ochocincuenta y siete por ganar.

Y no te olvides, "The Echo" hace un reportaje después de cada juego. El desafío de HYPABALL te espera.

### MODO DE JUEGO

Opciones

Uno o dos jugadores

No palanca de mando, una o dos palancas de mando

Teclado para dos jugadores

Jugador 1	Jugador 2
Q	.
A	·
Z	·
X	·
C	/

Teclado para un jugador

HAUT	.
ABAJA	·
IZQUIERDA	·
DERECHA	·
DISPARA	/

.	Q
.	W
.	SPC

(barra espaciadora)

### INSTRUCCIONES DE CARGA

#### Spectrum 48/128K

Pon el sistema 128K en el modo 48K. Coloca la cassette en tu grabadora, conecta el enchufe EAR de tu Spectrum al enchufe EAR de la grabadora y asegura que el enchufe MIC no está conectado.

Mecanografía **LOAD " " ENTER**

Presiona **PLAY** en la grabadora y el programa se cargará automáticamente.

#### Commodore 64/128 Cassette

Pon la cassette en la grabadora y rebobina la cinta.

Presiona la tecla **SHIFT** y al mismo tiempo **RUN/STOP**. Presiona **PLAY** en la grabadora y el juego se cargará.

#### Commodore 64/128 Disco

Colóquese el disco en la unidad correspondiente y escribase lo siguiente:

**LOAD " " , 8 RETURN**

**RUN RETURN**

Se cargará y comenzará el juego.

Al di là del mondo dello sport, penetrando nel futuro dell'umanità, si trova il più grande gioco di squadra dell'Universo a noi noto: l'Hypaball.

Fai la tua scelta fra i dieci uomini disponibili nella selezione per la tua squadra, i Falchi mentre si preparano a battersi con le Viperi nella suprema sfida, la Supercoppa Odin. Guida i giocatori secondo le loro capacità, completa la tua selezione e aspetta che una fanfara annunci l'arrivo della tua squadra in quella magnifica arena che è l'Hypadome.

Appena pochi secondi dopo che i giocatori hanno preso le loro posizioni, la palla piomba nell'arena. La sfera indurita d'acciaio sfreccia al di là dei difensori, lascia la zona di sinistra, attraversa la difesa e penetra nella zona di destra. I due giocatori attaccanti non possono seguirli, quindi essi agiti attaccanti II della zona di destra competere per la palla, che ora si muove meno velocemente.

E i Falchi hanno ora la palla. L'attaccante II la passa al suo difensore, che spara un colpo anticipato verso il bersaglio sempre mobile. La palla sferraglia contro il pilastro centrale, oltrepassa entrambi gli attaccanti e ritorna nella zona di sinistra. Le Viperi la raccolgono, ma l'attaccante I non è sicuro. Si prepara a passarla al suo compagno, ma è troppo tardi. L'ha tratteneuto per più di 2 secondi e mezzo, quindi è un calcio libero per i Falchi. E così abbiamo 1:0, e ancora otto-cinquantasette da giocare.

E non dimenticare. L'Echo ti dà la cronaca di ogni partita.

La sfida dell'Hypaball ti aspetta.

### COME SI GIOCA

Opzioni

Uno o due giocatori

0, 1 o 2 joystick

Modo per tastiera con 2 giocatori

Giocatore 1	Giocatore 2
Q	.
A	·
Z	·
X	·
C	/

Modo per tastiera con 1 giocatore

HAUT	.
BAJA	·
SINISTRA	·
DESTRA	·
SPARARE	/

.	Q
.	W
.	SPC

### ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

#### Spectrum 48/128K

Mettete la cassette nel registratore dati e riavvolgete il nastro. Collegare la presa EAR del vostro Spectrum alla presa EAR sul vostro registratore dati, assicurandovi che il conduttore MIC sia staccato.

Battete **LOAD " " ENTER**

Premete **PLAY** nel registratore dati; il programma si carica e gira automaticamente.

#### Commodore 64/128 Cassette

Mettete la cassette nel registratore dati e riavvolgete il nastro. Tenendo premuto il tasto **SHIFT**, premete **RUN/STOP**. Premete **PLAY** sul registratore dati; in tal modo il gioco si carica e gira.

#### Commodore 64/128 disco

Mettete il disco nel drive e battete:

**LOAD " " , 8 RETURN**

**RUN RETURN**

In tal modo il gioco si carica e gira.